PLAYING MANUAL

はじめに

　このたびは、ゲームソフト「大東亜黙示録　轟」をお買い上げいただき、誠に有り難う御座います。このゲームは1941年12月に始まった太平洋戦争を舞台にしたシミュレーションゲームです。ゲームを始める前にまず本書をご覧になり、ゲームの操作方法及び内容を御理解下さい。

「大東亜黙示録　轟」のパッケージには以下のものが含まれています。

・ゲームディスク……………………………………3枚
・プレイングマニュアル……………………………1冊
・システムノート……………………………………1枚
・アンケートハガキ…………………………………1枚

このマニュアルの構成は以下の通りです。

第1章　ゲームの起動方法及び基本操作
第2章　ゲームの進め方
第3章　補助事項

※なお、マニュアル中の写真は開発中のもので、一部の製品とは若干異なる場合があります。

大東亜黙示録
【GOH】
轟

第１章　ゲームの基本操作及び起動方法

マウスでの基本操作

このゲームは操作を快適にするためバスマウスに対応しています。(シリアルマウスは不可)

マウスの操作方法は以下の通りです。

①画面上の白い矢印をカーソルと呼びます。このカーソルはマウスを動かすことにより画面上の任意の場所に移動させることが可能です。

②マウスの左側のキーを押すことを左クリックと呼びます。ゲーム上ではコマンドや選択事項の決定時に左クリックをします。

③左クリックとは逆に右クリックはコマンドや選択事項のキャンセルに使用します。また状況によってはウィンドウを開く時にも右クリックをします。

マウスによる数値入力

ゲーム中、数値を入力する機会があります。その時のみマウスの機能が特殊になります。

①カーソルを入力したい数値の位にあわせます。

②左クリックのたびにカーソル位置の位の数字を１増やします。

③右クリックのたびにカーソル位置の位の数字を１減らします。

（例）35と入力したい場合まず十の位にカーソルをあわせて３回左クリックします。
次に一の位にカーソルをあわせて５回左クリックします。

キーボードの基本操作

バスマウスをお持ちでない場合、キーボードでの操作が可能です。

キーボードでの操作は以下の通りです。

①画面上の白い矢印をカーソルと呼びます。このカーソルはテンキーで画面上の任意の場所に移動させることが可能です。動く方向は、

2…………下
4…………左
6…………右
8…………上

なお、SHIFT キーを押しながらカーソルを移動させるとカーソルの動きが早くなります。

③テンキーの 0 又はスペース・キーがマウスの左クリックに相当し、コマンドや選択事項の決定時に使用します。

④リターンキーがマウスの右クリックに相当します。コマンドや選択事項のキャンセルに使用します。また状況によってはウィンドウを開く時にもリターンキーを使用します。

キーボードによる数値入力

キーボードによる数値の入力もマウスと同様に操作します。(数値を直接入力することは出来ません）詳しくはマウスによる数値入力を参照して下さい。

※これ以降の説明はユーザーがマウスを使っているものとして進めます。

名前の入力方法

このゲームではプレイ中に何度も名前の入力を求められることがあります。その際、名前入力ウィンドウが出ますから以下の要領で名前を入力して下さい。

① ウィンドウの **[名前]** と書かれた下の黒い部分に最初からなんらかの名前が表示されている場合があります。もしその名前で良ければ **[決定]** を左クリックして下さい。

② 最初に表示されている名前を変えたい場合、変えたい文字を左クリックして下さい。名前を頭から変えたい場合や最初に何も表示されていない場合はそのまま③の手順を行なって下さい。

③ **あ〜わ** までの平仮名を左クリックすることで右の黒い部分に音読みの頭の音がその平仮名に対応した漢字が表示されます。(**隊** という文字を入力したい場合は **た** を左クリックして下さい) その音の文字が多すぎて望みの文字が見つからない場合、**名前入力ウィンドウ**の右上の上下の矢印を左クリックして下さい。ある音の漢字は2番目の音の五十音順に並んでいます。(**わ** に属する漢字の場合、最初に **わ** 次に **わい** **わき** **わく**……といった順番に並んでいます)

㊟ 漢字は基本的に音読みで区分されていますがまれに訓読みで区分されている字も有ります。また、一般的でない漢字は **[第二]** に区分されている場合もあります。

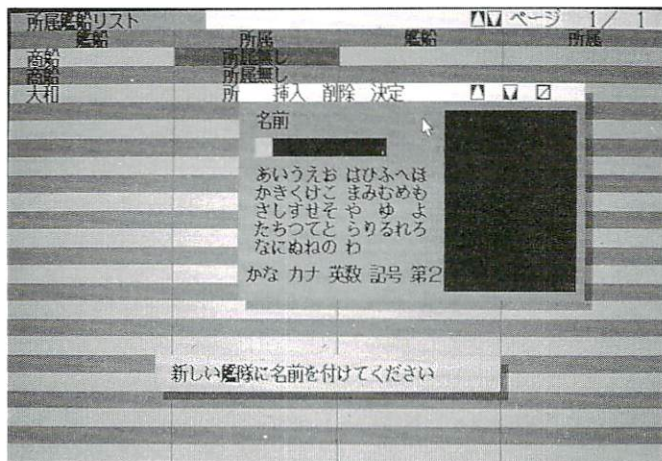
④ 名前に平仮名を使用したい場合は **[かな]**、片仮名の場合 **[カナ]**、英字や数字の場合 **[英数]**、文字以外の記号の場合 **[記号]**、一般的でない漢字 (JIS コード第二水準) の場合 **[第二]** を左クリックして下さい。

⑤ 希望する文字が見つかったらその文字を左クリックして下さい。名前の下の欄選択した文字が表示されます。

⑥　名前にする文字と文字の間に別の文字を挿入したい場合、挿入したい所を左クリックしてから **[挿入]** を左クリックして下さい。逆に１文字だけ取り消したい場合は、削除したい文字を左クリックしてから **[削除]** を左クリックして下さい。もし、現在入力中の名前を全て削除したい場合、一番右上の☑を左クリックして下さい。

⑦　名前を入力し終わったら決定を左クリックして下さい。

以上で終了です。１度命名した名前は基本的に変えることが出来ませんので注意して下さい。

名前入力ウィンドウ

起動方法

ゲームの起動は下記の通り行って下さい。

①ディスプレイ、本体の順に電源を ON にして下さい。
②ドライブ 1 にディスク 1 、ドライブ 2 にディスク 2 を入れてリセットボタンを押して下さい。
③オープニングが始まります。すぐにゲームを始める場合、何かキーを押して下さい。
④ディスク 1 をディスク 3 と交換して何かキーを押して下さい。

※もし正常に起動しない場合はシステムノートをご覧下さい。

ゲームの初期設定

ゲームを始めるにあたり、次の事項を決定して下さい。

①ディスク 3 を入れて左クリックすると **RAMDISK を装備している場合に限り**次のようなウィンドウが表示されます。

RAMDISK を使用する RAMDISK を使用しない

解説　・このゲームにおいて RAMDISK とはゲーム中に読み込んだプログラムを RAMDISK に順次書き込むシステムを言います。 ゲームが進むにつれディスクアクセスの回数が減っていきます。

※このソフトでサポートしているのは 2 MB 以上の I/O バンク方式の RAMDISK のみです。

②選択が終わると次のウィンドウが表示されます。**RAMDISK を装備していない場合はこれが最初のウィンドウになります。**

新しくゲームを始める ゲームの続きをする シナリオディスクをコピーする

解説　・始めてゲームを遊ぶ場合や、もう一度最初から始めたい場合は　**新しくゲームを始める**　を選択して下さい。
・以前にセーブした所からゲームを再開する場合は　**ゲームの続きをする**　を選択して下さい。
・もし、シナリオディスクを複製したい場合は、 **シナリオディスクをコピーする**　を選択して下さい。

※コピーの手順はシステムノートをご覧下さい。

③**新しくゲームを始める　を選択した場合に限り、**次のウィンドウが表示されます。
ゲームの続きをする　を選択した場合はそのままゲームが始まります。

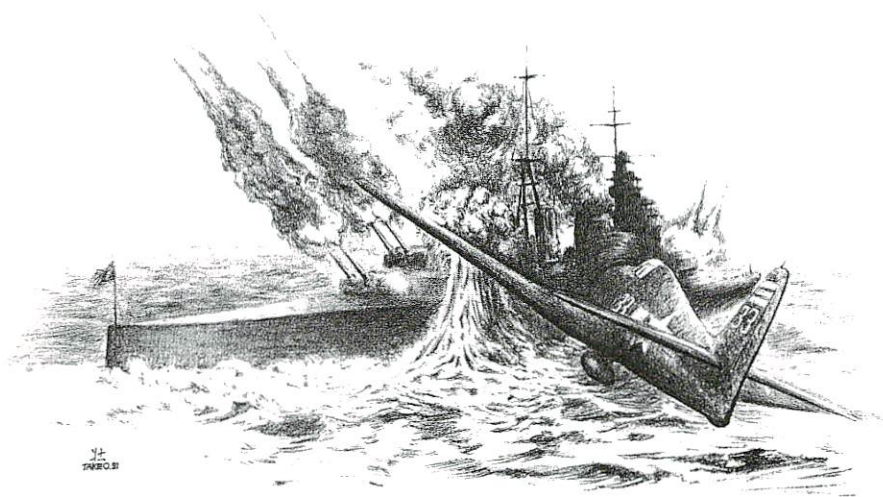
真珠湾攻撃 ミッドウェー海戦

解説　・シナリオ1は　**真珠湾攻撃**　です。
1941年12月からゲームが始まります。
・シナリオ2は　**ミッドウェー海戦**　です。
1942年6月からゲームが始まります。

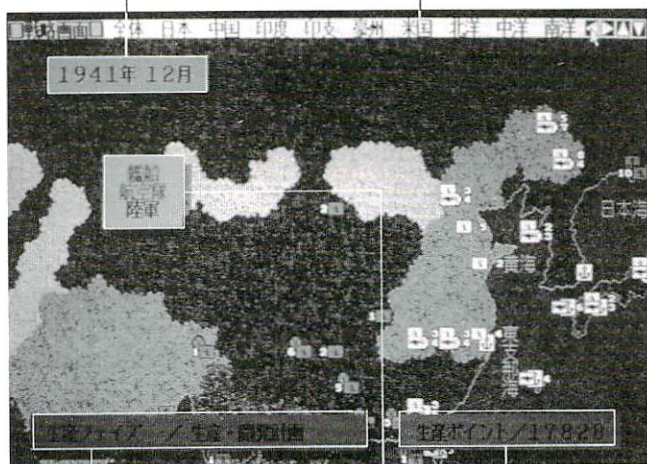
④最後にゲームの難易度を決定します。

入門設定 上級設定

解説　・ゲームを始めてやる場合は　**入門設定**　を選択して下さい。ゲームバランスをプレイヤーがやや有利なように設定しています。
・ある程度ゲームになれたら　**上級設定**　を選択して下さい。ゲームバランスはプレイヤーもコンピューターも対等に設定しています。

これで初期設定は終了です。

第2章　ゲームの進め方

1　ゲーム画面の説明

1－1　作戦マップ

通常、ゲーム中はこの画面（作戦マップ）が表示されています。この画面上で実際にユニット（駒）を動かして作戦を進めていきます。画面上に白で表示されているのが日本軍（プレイヤー）で青が連合軍、赤がソ連軍です。

①ターンウィンドウ

現在のターンを示します。1945年12月になればいかなる場合にもゲームは自動的に終了となります。

②メニュウバー

地名の所を左クリックすることにより作戦マップの該当する位置に移動します。ただし、**全体**　を左クリックした場合には全体マップを表示します。また右側の矢印をクリックすることによりその方向に作戦マップが移動します。

③フェイズウィンドウ

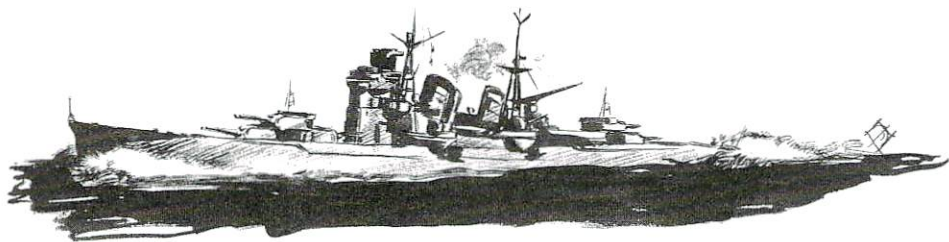
現在のフェイズを示します。

④生産ポイントウィンドウ

現在のプレイヤーの生産ポイント残高を示します。生産ポイントとはその国の工業力や経済力などを抽象的に表わしたものです。

⑤ユニット選択ウィンドウ

ユニットの資料画面を見たい場合、その**ユニットが居る場所を左クリックすることで**ユニット選択ウィンドウを表示させせることができます。また、**作戦マップ上の拠点を直接左クリックすることで**ユニット選択ウィンドウを表示すると同時に拠点の能力を表示することが出来ます。ユニット選択ウィンドウの中の艦船・航空隊・陸軍の項目の横の数字はそれぞれがそこのヘクスにいる数を示しています。各項目を左クリックすることにより、それぞれのリスト（艦船なら艦名航空隊なら航空隊名）が表示されます。そこで現れたリストをさらに左クリックすることでそのユニットの資料画面を表示することが出来ます。つまりこれを整理すると、

1　ユニットが居る場所を左クリック
2　ユニット選択ウィンドウの項目を左クリック
3　ユニット名を左クリック
4　ユニットの資料画面表示

1－2　ヘクスと地形

作戦マップはヘクスと呼ばれるマスで区切られています。マップには5種類の地形が存在し、各ヘクスがこの内どれかの地形に属します。

A　海……画面の大部分を占める青い所が海です。陸軍は海を越えての移動が出来ません。ただし日本本土とその他一部地域は例外的に陸軍の通過が認められている場所も有ります。艦隊は海が少しでも含まれているヘクスなら移動可能ですが、やはり例外があり海が含まれても艦隊が侵入出来ない場合が有ります。当然、航空隊ユニットは移動可能です。

B　砂漠…豪州中部や中央アジア等の1番明るい色の部分が砂漠です。ここに侵入できるのは航空隊ユニットのみです。

C　平地…印度の大部分や中国沿岸の2番目に明るい部分が平地です。他の地形に比べ陸軍ユニットの移動に適している反面、防御戦闘には不向きです。陸軍ユニットと航空隊ユニットが移動可能です。

D　森林…フィリピンやインドシナなどの3番目に明るい色の部分が森林です。ジャングル地帯で陸軍が少々移動しにくいのですが、防御に適していますからこの地形にいる陸軍を攻撃する場合注意が必要です。陸軍ユニットと航空隊ユニットが移動可能です。

E　山地…日本列島などの1番暗い部分か山地です。移動の困難さと防御に適しているという点では森林以上です。陸軍ユニットと航空隊ユニットが移動可能です。

1－3　拠点の種類

拠点には以下の種類があります。

- 重要拠点…各勢力の拠点のなかで最も重要な場所です。東京とサンフランシスコとがあります。プレイヤーがここを占領されると無条件に敗北となります。逆にサンフランシスコを占領すれば勝利となります。
- 通常拠点…内陸にある拠点です。港湾がないので艦隊は所属できません。
- 港湾拠点…沿岸にある拠点です。港湾を含むので艦隊が所属できます。
- 航空拠点…唯一ゲーム中に建設できる拠点です。ただし港湾を含みませんし、耐久力が0になったり、敵に占領されると自動的に消滅します。

1－4　全体マップ

全体マップは作戦マップの**メニューバーの　全体　を左クリック**することで表示することが出来ます。マップ上の点は色別に各勢力の拠点を示します。全体マップでプレイすることはできませんが、全体の勢力バランスを見て次の攻略（防御）ポイントを決定する戦略の参考になるでしょう。マウスをクリックすることで作戦マップに戻ることが出来ます。

1－5　ユニット

ユニットとはゲーム上でプレイヤーやコンピューターが動かすことになる駒のことです。ユニットは大きく分けると次の４つに分けられます。

①航空隊ユニット
②艦隊ユニット
③陸軍ユニット
④艦船ユニット

①航空隊ユニット

・航空隊ユニットは拠点に属する航空隊ユニットと艦隊に属する航空隊ユニットに分けられます。拠点に属する航空隊ユニットは拠点航空隊フェイズに移動／攻撃を実行します。艦隊に属する航空隊は海軍行動フェイズに攻撃を行うことになります。艦隊に所属出来るのは艦載可能な航空隊ユニットのみです。

航空隊ユニットは最大128まで生産可能です。

②艦隊ユニット

・艦隊ユニットは単数または複数の艦船ユニットと航空隊及び積載物（燃料・陸軍ユニット）によって構成されます。艦隊ユニットは海軍行動フェイズに編成されて行動し、海軍帰還フェイズに自軍の拠点に帰港することになります。

艦隊ユニットは最大32まで編成可能です。

③陸軍ユニット

・陸軍ユニットは敵の拠点を占領したり航空拠点を建設する時に必要です。陸軍行動フェイズに移動／攻撃します。

陸軍ユニットは最大128まで生産可能です。

④艦船ユニット

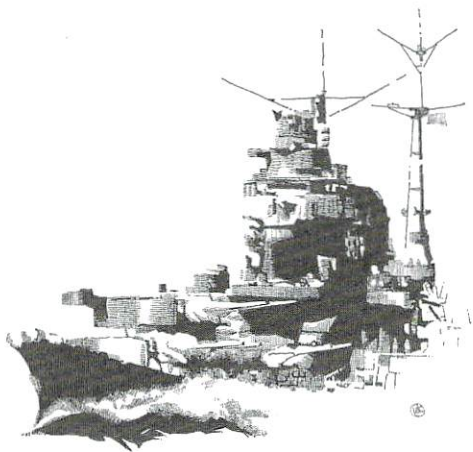
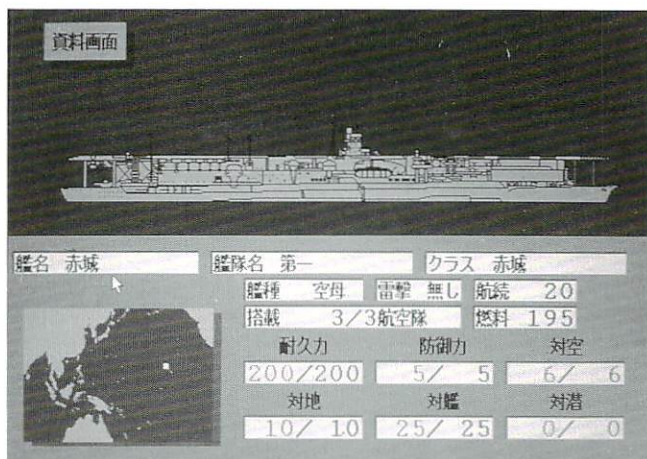
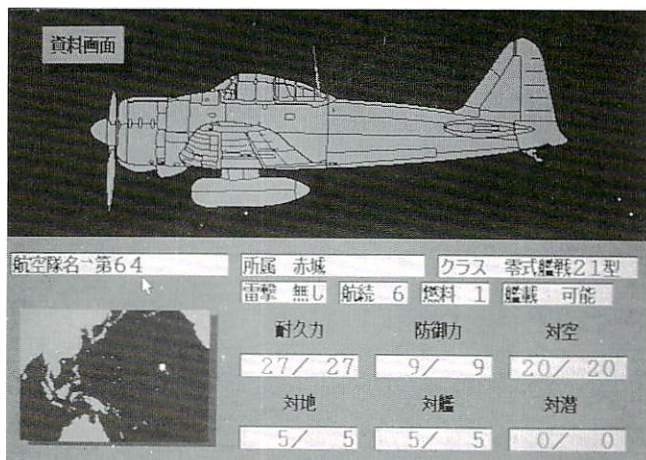
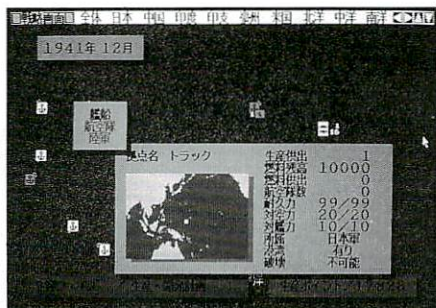
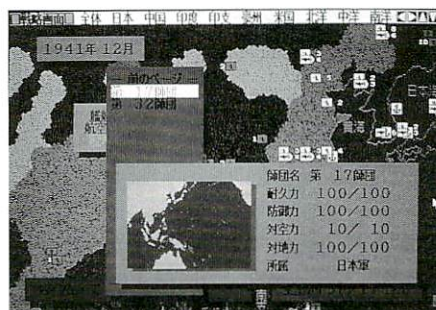
・艦船ユニットは常に拠点か艦隊のどちらかに所属し画面上には表示されません。艦船ユニットには以下の種類が有ります。

1　**空母**………航空隊ユニットを搭載することが出来ます。
2　**戦艦**………攻撃・防御ともに最大級の艦船です。
3　**重巡洋艦**…戦艦にやや劣りますがそれに準ずる能力を持っています。
4　**軽巡洋艦**…総合力はあまり高くありませんが安価に建造できます。
5　**駆逐艦**……敵の潜水艦に対して有効的です。

6　**潜水艦**……敵に見つかりにくいのが特徴ですが**他の種類の艦船と同じ艦隊に所属することは出来ません。**

7　**商船**………攻撃力・防御力はほとんどありませんが陸軍や燃料を運ぶことが出来ます。

艦船ユニットの内、駆逐艦と潜水艦は1ユニットで実際の2隻に相当し、商船は1ユニットで2～10隻に相当します。他の艦船ユニットは1ユニットが1隻に相当します。

艦船ユニットは最大256ユニットまで作成可能です。

1－6　資料画面の説明

①艦名………………艦船ユニットの名前です。
②艦隊名……………艦船ユニットが所属する艦隊の名前です。
③クラス……………艦船ユニットの形式です。
④艦種………………前ページを参照して下さい。
⑤雷撃………………有りになっているユニットは雷撃が可能です。
⑥航続………………１ターンに進めるヘクス数です。
⑦搭載………………現在搭載している搭載物の内容と数量を示します。
⑧燃料………………艦隊行動時に必要な燃料の量です。
⑨生産ポイント……建造に必要な生産ポイントの量です。
⑩期間………………竣工までにかかるターン数です。
⑪耐久力……………敵の攻撃により減少し、０になれば沈没します。
⑫防御力……………この数値が高いほどダメージを受けにくくなります。
⑬対空(能力)………敵航空隊に対する攻撃力です。
⑭対地(能力)………敵陸軍ユニットや拠点に対する攻撃力です。
⑮対艦(能力)………潜水艦以外の敵艦船に対する攻撃力です。
⑯対潜(能力)………敵の潜水艦に対する攻撃力です。
※／で区切られた能力は全て　**現在値**／**最大値**　です。

①航空隊名…………航空隊ユニットの名前です。
②艦隊名……………航空隊ユニットが所属する艦隊の名前です。
③クラス……………航空隊ユニットの形式です。
④雷撃………………有りになっているユニットは雷撃が可能です。
⑤航続………………１ターンに進めるヘクス数です。
⑥燃料………………艦隊編成時に必要な燃料の量です。
⑦艦載………………可能になっているユニットは空母に搭載出来ます。
⑧生産ポイント……配備に必要な生産ポイントの量です。
⑨期間………………配備までにかかるターン数です。
⑩耐久力……………敵の攻撃により減少し、０になれば全滅します。
⑪防御力……………この数値が高いほどダメージを受けにくくなります。
⑫対空(能力)………敵航空隊に対する攻撃力です。
⑬対地(能力)………敵陸軍ユニットや拠点に対する攻撃力です。
⑭対艦(能力)………潜水艦以外の敵艦船に対する攻撃力です。
⑮対潜(能力)………敵の潜水艦に対する攻撃力です。
※／で区切られた能力は全て　**現在値／最大値**　です。

①**生産供出**…………その拠点を保有している場合、毎ターン受取れる生産ポイントです。
②**燃料残高**…………現在その拠点に残っている燃料の残高です。
③**燃料供出**…………その拠点を保有している場合、毎ターン受取れる燃料です。
④**航空隊数**…………その拠点に所属する航空隊の数です。
⑤**耐久力**……………敵の攻撃により減少します。航空拠点はこの数字が0になれば破壊されたことになり、除去されます。
⑥**対空力**……………敵の航空隊に対する攻撃力です。
⑦**対艦力**……………敵の艦船に対する攻撃力です。
⑧**所属**………………その拠点がどこの勢力に属するかを表します。
⑨**港湾**………………有りの場合、艦船ユニットが所属することができます。
⑩**破壊**………………航空拠点の場合のみ、破壊可能になっています。

①**師団名**……………陸軍ユニットの名前です。
②**耐久力**……………敵の攻撃により減少し、0になると全滅です。
③**防御力**……………この数値が高いほどダメージを受けにくくなります。
④**対空力**……………敵の航空隊に対する攻撃力です。
⑤**対地力**……………敵の陸軍ユニット及び拠点に対する攻撃力です。
⑥**所属**………………そのユニットがどこの勢力に属するかを表します。

※／で区切られた能力は全て　**現在値／最大値**　です。

①艦隊名……………………艦隊の名前です。
②目的地……………………艦隊の目的地です。
③現在地……………………艦隊の現在居る座標です。
④デュアルミッション…デュアルミッション名です。
⑤ポイントミッション…ポイントミッション名です。
⑥ラインミッション……ラインミッション名です。
⑦空母………………………艦隊に所属する空母数です。
⑧戦艦………………………艦隊に所属する戦艦数です。
⑨重巡洋艦…………………艦隊に所属する重巡洋艦数です。
⑩軽巡洋艦…………………艦隊に所属する軽巡洋艦数です。
⑪駆逐艦……………………艦隊に所属する駆逐艦数です。
⑫潜水艦……………………艦隊に所属する潜水艦数です。
⑬商船………………………艦隊に所属する商船数です。
⑭所属航空隊数……………艦隊に所属する航空隊数です。
⑮陸軍………………………艦隊が輸送中の陸軍の数です。
⑯燃料………………………艦隊が輸送中の燃料の量です。
⑰総合対空力………………艦隊に所属する艦船の対空能力の和です。
⑱総合対艦力………………艦隊に所属する艦船の対艦能力の和です。
⑲総合対地力………………艦隊に所属する艦船の対地能力の和です。
⑳総合対潜力………………艦隊に所属する艦船の対潜能力の和です。

2　ゲームの流れ

このゲームでは1年を12ヵ月に分け、1ヵ月を1**ターン**と呼びます。1ターンはさらに以下のフェイズと呼ばれる単位に分けられます。

①生産フェイズ
②拠点航空隊フェイズ
③海軍行動フェイズ
④陸軍行動フェイズ
⑤海軍帰還フェイズ
⑥講和条約フェイズ

講和条約フェイズが終了した時点で講和条約が締結されなかった場合、次のターンに移ります。各フェイズで行うことは大まかにいって次の通りです。

①生産フェイズ

生産ポイントや燃料を受け取ってユニットの生産や修理・配備を行ったり、修理や技術開発などでユニットの能力を向上させたりします。また、さまざまなイベントが発生するのもこのターンです。

②拠点航空隊フェイズ

自軍の拠点に所属する航空隊をたの航空隊に移動させたり、敵の部隊を攻撃するフェイズです。

③海軍行動フェイズ

艦隊を編成して任務（デュアルミッション）を与えて海軍の作戦を行うフェイズです。

④陸軍行動フェイズ

陸軍ユニットを動かして敵拠点の占領を目指すフェイズです。

⑤海軍帰還フェイズ

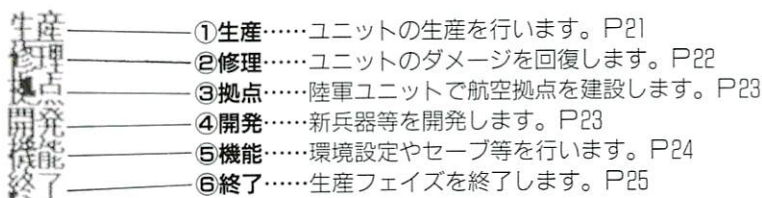
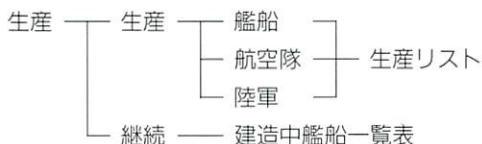
海軍行動フェイズに行動した艦隊を帰港させたり、拠点に艦隊の搭載物を揚陸するフェイズです。

⑥講和条約フェイズ

連合国と講和条約を結ぶフェイズです。条約が締結されればいかなる内容であれゲームは終了となります。勝利して終了するためには、有利な条件で条約を締結しなければなりません。条約が締結されなかった場合、ターンが更新されます。

次ページから各フェイズの細かい操作について説明します。

2－1　生産フェイズ

右クリックで下に表示したウィンドウが出ます。

①生産をクリックした時の画面表示ウィンドウの流れ

新たに生産したいユニットがある場合、上の表に沿って生産したいユニット（艦船ユニットなら艦船）の生産リストを表示させて下さい。各生産リストが表示されたら、生産したいクラスの横の**矢印（上向）を生産したい数だけ**左クリックして下さい。矢印の**右の数字**が生産する数です。矢印（下向）を左クリックすることにより生産数を修正することが出来ます。その生産リスト上のユニットの生産数指定が**全て終了したら**右クリックして下さい。**実行**／**中断**のウィンドウが表示されますからよかったら**実行**を左クリックして下さい。もし訂正したい場合は**中断**をクリックして下さい。なお、クラス名を左クリックすることで各ユニットの資料画面を表示することが出来ます。

建造中の艦船の建造を一時中止したり、廃艦にしたい場合は建造中艦船一覧表を表示させて下さい。命令の下の欄の継続の所を左クリックすることにより、継続→中断→廃艦と変化させることが出来ます。なお、建造期間の下の欄の数字は、**経過期間**／**必要建造期間**です。全ての艦船への指定が終了したら右クリックして下さい。**実行**／**中断**のウィンドウが表示されますからよかったら実行を左クリックして下さい。もし訂正したい場合は**中断**をクリックして下さい。なお、クラス名を左クリックすることで各ユニットの資料画面を表示することが出来ます。また、建造中艦船の数が多く2ページ以上に渡って居る場合、一番上にある上下の矢印を左クリックして切り替えて下さい。

②修理をクリックした場合のウィンドウの流れ。

ダメージを受けたユニットの中で**拠点に所属する艦船は**修理することが出来ます。まず、要修理艦一覧表を表示させて下さい。被害の下の欄を左クリックすることで修理する艦を指定できます。修理したい艦を全て指定し終わったら右クリックをして下さい。**実行／中断**のウィンドウが表示されますからよかったら実行を左クリックして下さい。もし訂正したい場合は**中断**をクリックして下さい。なお、クラス名を左クリックすることで各ユニットの資料画面を表示することが出来ます。また、要修理艦船の数が多く２ページ以上に渡って居る場合、一番上にある上下の矢印を左クリックして切り替えて下さい。実行すると、必要ポイント分の生産ポイントを消費して修理を開始します。**修理を指定したユニットはそのターンの行動が出来ません。**

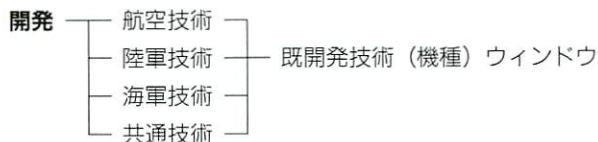
拠点や航空隊及び陸軍ユニットがダメージを受けた場合、要補充一覧表を表示させて下さい。ポイントの下の欄を左クリックすることで補充するユニットや拠点を指定できます。補充したいユニットを全て指定し終わったら右クリックをして下さい。**実行／中断**のウィンドウが表示されますから**実行**を左クリックして下さい。訂正したい場合は**中断**をクリックして下さい。補充が必要なユニット数が多く２ページ以上に渡って居る場合、一番上にある上下の矢印を左クリックして切り替えて下さい。実行すると、ポイント分の生産ポイントを消費して補充を開始します。

拠点に所属する艦船ユニットは改装してその能力を上昇させることが出来ます。改装可能艦一覧表を表示させて下さい。改装で上昇できる能力は**１ユニットにつき耐久力・防御力・対空能力・対艦能力・対地能力・対潜能力の内１ヶ所だけです。**改装したいユニットの上昇させたい能力の欄を左クリックしてください。改装したいユニットを全て指定し終わったら右クリックをして下さい。**実行／中断**のウィンドウが表示されますから実行を左クリックして下さい。訂正したい場合は**中断**をクリックして下さい。改装が可能なユニット数が多く２ページ以上に渡って居る場合、一番上にある上下の矢印を左クリックして切り替えて下さい。実行すると、必要ポイント分の生産ポイントを消費して改装を開始します。**改装を指定したユニットはそのターンの行動が出来ません。**

③拠点をクリックした場合のウィンドウの流れ

拠点 —— 拠点建設可能部隊一覧表

拠点が存在しないヘクスに居る陸軍ユニットは航空拠点を建設することが出来ます。拠点建設可能部隊一覧表を表示すると拠点を建設できる陸軍ユニットが表示されます。一覧表に表示された拠点の下の欄を左クリックすることで拠点建設するユニットを指定できます。ユニットが存在する場所は師団名の欄を左クリックすれば確認できます。建設したいユニットを全て指定し終わったら右クリックをして下さい。**実行／中断**のウィンドウが表示されますから実行を左クリックして下さい。訂正したい場合は**中断**をクリックして下さい。建設が可能なユニット数が多く2ページ以上に渡って居る場合、一番上にある上下の矢印を左クリックして切り替えて下さい。建設した航空拠点は次のターンに完成しますが耐久力が0になったり敵の陸軍ユニットに占領されたりすると除去されます。**建設を指定したユニットはそのターンの移動が来ません。**

④開発をクリックした場合のウィンドウの流れ。

技術開発を行ってユニットの能力を上昇させたい場合、開発したい既開発技術（機種）ウィンドウを表示させて下さい。同時に藤色のいくら使いますか？と書かれたウィンドウが右下に表示されますからマウスによる数値入力（Ｐ４）の要領で入力して下さい。入力し終わったら右クリックをして下さい。**実行／中断**のウィンドウが表示されますから実行を左クリックして下さい。訂正したい場合は**中断**をクリックして下さい。技術開発より新兵器や新機種が開発された場合は**次のターンの生産フェイズの最初に表示**されます。

⑤機能をクリックした場合のウィンドウの流れ

機能 ―― 機能ウィドウ

ゲームのセーブやロードを行ったり、アニメや音楽の ON/OFF を行う場合は機能ウィンドウを表示させます。

A　音の ON/OFF を切り替えたい場合、ここを左クリックします。クリックする度に ON → OFF → ON といった様に切り替わります。

B　ターンウィンドウ・フェイズウィンドウ・生産ウィンドウの ON/OFF を切り替えたい場合、ここを左クリックします。クリックする度に ON → OFF → ON といった様に切り替わります。

C　戦闘アニメの ON/OFF を切り替えたい場合、ここを左クリックします。クリックする度に ON → OFF → ON といった様に切り替わります。

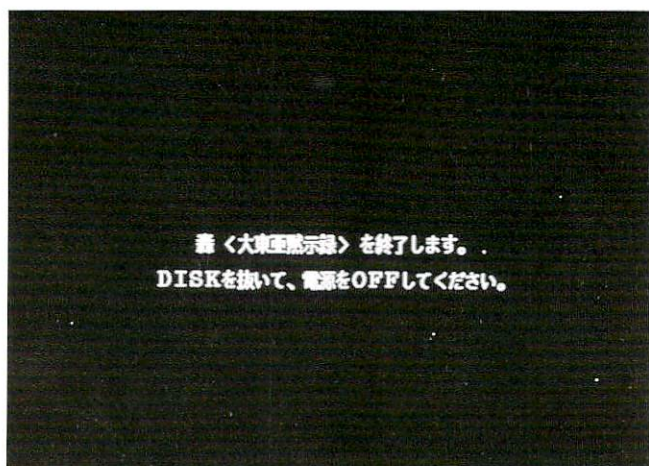
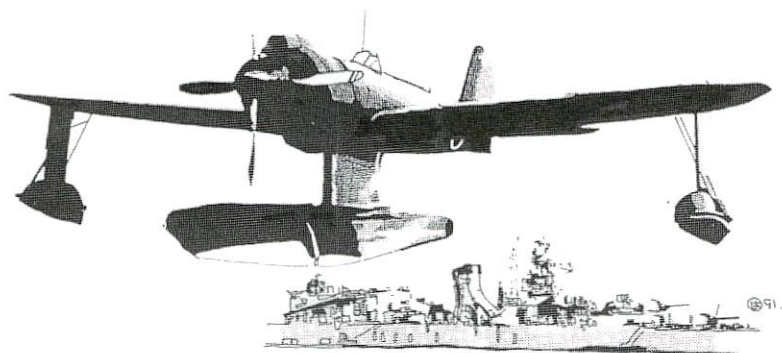
D　静止画 (イベント時等に表示される絵) の ON/OFF を切り替えたい場合、ここを左クリックします。クリックする度に ON → OFF → ON といった様に切り替わります。

E　ユニットの表示切り替えを行います。クリックする度に通常→兵科→通常といった様に切り替わります。

F　ゲーム中に、以前セーブした場所からゲームを再開したくなった場合にはここを左クリックして下さい。

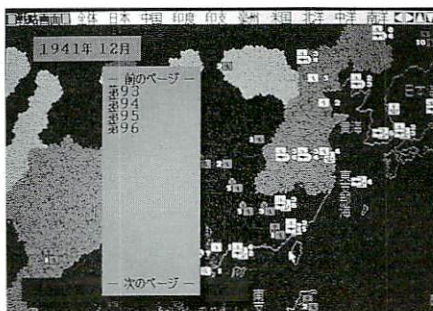
G　一時中断する場合など、現段階でゲームの状態を保存しておきたい場合、ここを左クリックしてセーブして下さい。このゲームではセーブ箇所がシナリオディスク 1 枚につき 1 ヶ所しかありませんので 2 ヶ所以上でセーブしたい場合はシステムノートをご覧下さい。

H　ゲームを途中で中断したい場合はここを左クリックして終了画面が出ている状態でディスクを抜いて電源を切って下さい。後日その場所から再開したい場合は中断前に

セーブして下さい。誤ってここをクリックした場合は終了画面が出ている状態で右クリックして下さい。終了前の画面に戻ることが出来ます。

⑥終了を左クリックした時点でそのターンの生産フェイズを終了して拠点航空隊フェイズに移ります。

2－2　拠点航空隊フェイズ

拠点に所属する航空隊ユニットを使って敵の拠点や陸軍ユニットを攻撃したり他の拠点に航空隊ユニットを移動させたりするフェイズです。

移動・攻撃する航空隊ユニットの選択には以下の方法があります。

①………**自軍の拠点にカーソルを合わせて右クリックをする**ことによりその拠点に所属する航空隊のリストが表示されます。その中からユニットを選択して下さい。（この方法ではユニットの能力を見ることが出来ません）

②………**自軍の拠点以外のヘスクに合わせて右クリックする**ことにより全ての拠点に所属する航空隊のリストを表示することができます。移動・攻撃させたいユニットの所属の欄を**左クリック**して下さい。（ユニットの能力を見たい時は航空隊の名前を左クリックして下さい）

以上のいずれかの方法で航空隊ユニットを選択すると次に**移動**／**攻撃**ウィンドウが表示されます。**移動**をクリックした場合は移動範囲内に存在する自軍の拠点の色が変化しますのでその中の移動目標となる拠点を**直接左クリック**して下さい。**攻撃**をクリックした場合は移動力の半分で到達できる範囲内の敵拠点と敵陸軍ユニットの色が変化しますので目標を**直接左クリック**して下さい。

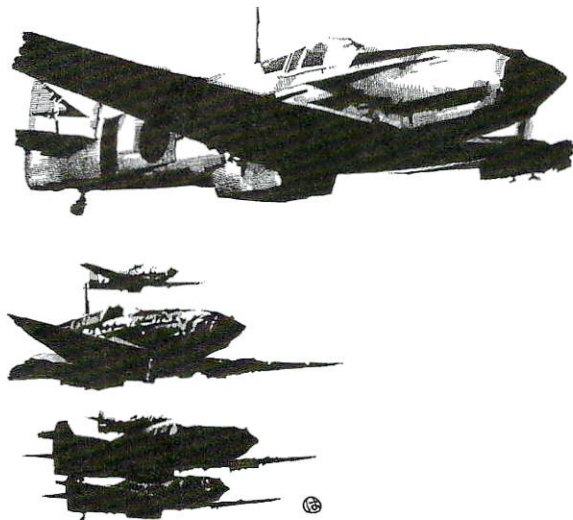
移動・攻撃するユニットの指定が終了したら拠点航空隊リストの上の実行の欄にカーソルを合わせて左クリックして下さい。**実行**／**中断**ウィンドウが表示されますので**実行**を左クリックして下さい。もしやり直したい場合は**中断**をクリックして下さい。**実行**をクリックした時点で攻撃が開始されます。(P45戦闘参照)全ての攻撃が解決された時点で拠点航空隊フェイズが終了となり、海軍行動フェイズになります。

2－3　海軍行動フェイズ

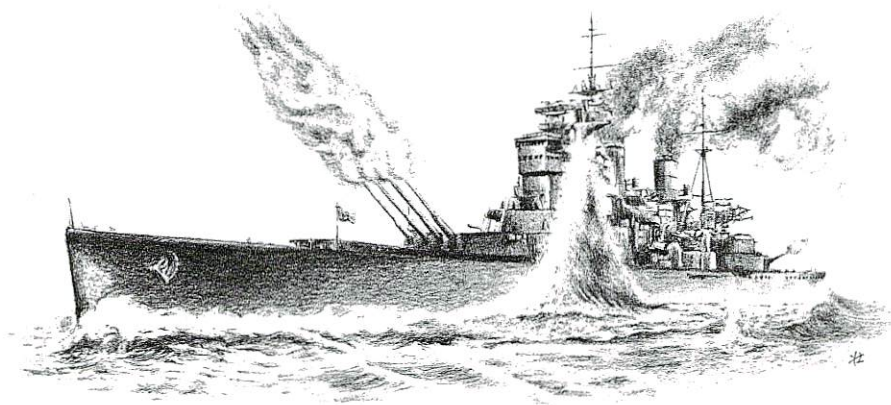
2－3－1　艦隊編成

海軍行動フェイズの最初に行うのは艦隊の編成です。右クリックすることにより **[艦船の居る拠点リスト]** が表示されますので編成したい艦隊の所属する拠点名を左クリックして下さい。**[所属艦船リスト]** が表示されます。

①艦船の居る拠点リスト

②所属艦船リスト

艦隊編成を終了したい場合は一度、**艦船の居る拠点**リストを表示して右下の実行の欄を左クリックして下さい。**実行**／**中断**ウィンドウが表示されますので終了したい場合は実行を左クリックして下さい。

艦隊編成が終了すると艦隊任務計画に移ります。

㊟　潜水艦とその他の艦船を一つの艦隊に所属させることは出来ません。

所属船リストが表示された段階で右クリックすると以下のウィンドウが表示されます。

図①艦隊編成ウィンドウ

艦隊に所属させる
艦隊から外す
新しい艦隊を作る
艦隊を解散する
メイン画面に戻る

この中から行いたいコマンドを選んで左クリックして下さい。クリックするとこのウィンドウが消えますので先ほど選んだコマンドを実行させたいユニットの所属を左クリックして下さい。

図②

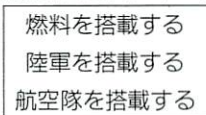
所属艦船リスト		▲▼ページ　1／1	
艦船	所　　属	艦船	所　　属
大　和	所属無し　A	松　型	所属無し
武　蔵	所属無し　B	商　船	所属無し
信　濃	所属無し	商　船	所属無し
大　淀	所属無し		
秋月型	所属無し		
秋月型	所属無し		
松　型	所属無し		

例　図②の状態で右クリックすれば艦隊編成ウィンドウ（図①）が表示されます。ここで新しい艦隊を編成したい場合、**[新しい艦隊を作る]**左クリックします。クリックした時点で艦隊編成ウィンドウが消えます。仮に大和を新しい艦隊に編入したい場合、大和の所属の欄（A）を左クリックします。これで新しい艦隊が編成されたことになります。次に右クリックをして艦隊編成ウィンドウを表示して**［艦隊に所属させる］**を左クリックします。ここで武蔵の所属の欄（B）を左クリックすると今まで編成した艦隊の名前の一覧が出ます。ここで先ほど大和で編成した艦隊の艦隊名を左クリックして下さい。これで先ほどの艦隊に大和と武蔵が所属した事になります。

2－3－2　搭載

艦隊編成が終了したら次に艦隊へ燃料や航空隊・陸軍ユニットを搭載しなければなりません。作戦マップ上で右クリックすることにより**［拠点所属艦船リスト］**が表示されますので艦隊の所属する拠点名を左クリックして下さい。

以下のウィンドウが表示されます。

図③搭載者選択ウィンドウ

燃料を搭載する 陸軍を搭載する 航空隊を搭載する

この中から行いたいコマンドを選んで左クリックして下さい。クリックするとこのウィンドウが消えますので先ほど選んだコマンドを実行させたい艦隊を左クリックして下さい。艦隊をクリックするとさらに搭載する艦船と搭載させるユニットを選択（左クリック）して下さい。ただし、燃料の搭載を選んだ場合のみ右下に搭載量を数値入力するウィンドウが表示されますのでマウスによる数値入力の要領で入力して下さい。

注　燃料は１の入力で10の燃料を搭載した事になります。

搭載の入力方法及びウィンドウ表示の流れはおおむね艦隊編成と同じです。

2－3－3　艦隊任務計画

各艦隊のそのフェイズの任務は、艦隊任務計画に入った時点で任務計画を立てなければなりません。艦隊の任務計画は艦隊ごとに決定します。まず、そのフェイズに行動する艦隊を、次にポイントミッション・ラインミッション・移動目標の順番に決定します。

ポイントミッションとは艦隊に与えるメインの任務でラインミッションとはサブの任務のことです。ポイントミッション及びラインミッション、そして拠点名の組み合わせで艦隊のデュアルミッション名が決まります。例えば、「ミッドウェー島を占領せよ。その途中遭遇した敵はできるだけ撃破せよ」といった命令を出したい場合、「ミッドウェー島を占領せよ」の部分がポイントミッションで、「その途中遭遇した敵は……」の部分がラインミッションです。

右クリックで **［艦隊リスト］** が表示されますので任務を与える艦隊の行動の欄を左クリックして下さい。その艦隊が任務実行時に消費する燃料が拠点から差し引かれます。艦隊が拠点に所属していない場合、**艦隊所属の商船に搭載している燃料から差し引かれます。** ただしその場合、合計で10以下は切り捨てられます。拠点に燃料が足りない場合、艦隊に所属する艦船はダメージをうけます。ダメージをうけたくない場合はその艦隊に任務を与えないで下さい。

①艦隊リスト

目標を決定したら次に **[ポイントミッションリスト]** が表示されます。ポイントミッションを左クリックで選択してください。

②ポイントミッションリスト

水上打撃任務
対潜水艦任務
強襲上陸任務
陸上支援任務
拠点攻撃任務
拠点防衛任務
無　選　択

ポイントミッションの解説

※水上打撃任務

移動中に敵艦隊と遭遇した場合積極的に攻撃しこれを撃破することを目的とした任務です。

※対潜水艦任務

移動中に敵潜水艦を警戒し、これを発見した場合、その撃滅を目的とする任務です。この任務上を水上艦隊が選択する場合艦隊に必ず駆逐艦ユニットが存在しなければなりません。

※強襲上陸任務

海に面した陸地に上陸させる任務であるこの任務を選択する場合は、艦隊中に必ず一つ以上の陸軍師団ユニットとそれを輸送する商船ユニットを含み、移動目標を陸上を含むヘクスにしなければなりません。強襲上陸によって生じた陸上戦闘は陸軍行動フェイズに解決します。潜水艦隊はこの任務を選択できません。

※陸上支援任務

陸上部隊の戦闘や強襲上陸を支援する任務です。この任務を選択する場合、敵の陸上部隊が存在するヘクスを移動目標に設定しなければなりません。潜水艦隊はこの任務を選択できません。

※拠点攻撃任務

海に面した敵の陸上の拠点および海場の拠点の施設及び修理などの理由により艦隊に編入していない艦船ユニットを艦隊に所属するユニットで攻撃する任務です。拠点を攻撃した場合、その拠点の能力を減少させることができます。この任務を選択する場合、艦隊中に一つ以上の商船以外のユニットが存在しなければなりません。戦闘は艦隊任務実行セグメントに解決します。

※拠点防御任務

隊がいるヘクスにある拠点を防衛する任務です。**この任務を選択した場合、目標とラインミッションの選択はできません。**

拠点防御任務以外のポイントミッションを選択した場合ラインミッションを選択しなければならない。**[ラインミッションリスト]**から左クリックでラインミッションを左クリックで選択してください。

③ラインミッションリスト

輸送護衛任務
高速移動任務
水上打撃任務
対潜水艦任務

ラインミッションの解説

※輸送護衛任務

移動中に敵艦隊と遭遇した場合できるだけ交戦商船ユニットを護衛することを目的とする任務です。

※高速移動任務

できるだけ高速で移動し、目的地により速く到達する任務である。この任務を選択した場合、艦隊の航続が1.2倍になります。なお、ポイントミッションで無選択を選んだ艦隊のみがこの任務を選択できます。最大航続距離は20です。

※水上打撃任務

ポイントミッションの水上打撃任務と同じです。

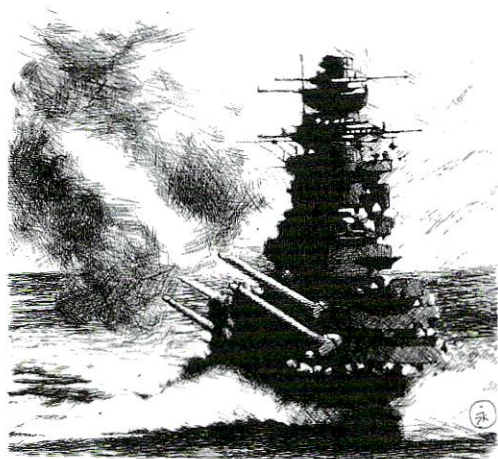
※対潜水艦任務

ポイントミッションの対潜水艦任務と同じです。

ラインミッションを決定したら次に作戦マップが表示されますので目標としたいヘクスを左クリックしてください。目標を左クリックした時点で**実行／中断**ウインドウが表示されますので変更がなければ**[実行]**を左クリックして下さい。全ての艦隊に任務を指定し終わったら**[拠点所属艦隊リスト]**を表示させて右上の**[実行]**を左クリックしてください。**実行／中断**ウインドウが表示されますので変更がない場合は**[実行]**を左クリックして下さい。

注　一度任務を与えた艦隊は任務の取り消しや変更が出来ません。

2－3－4　艦隊任務実行

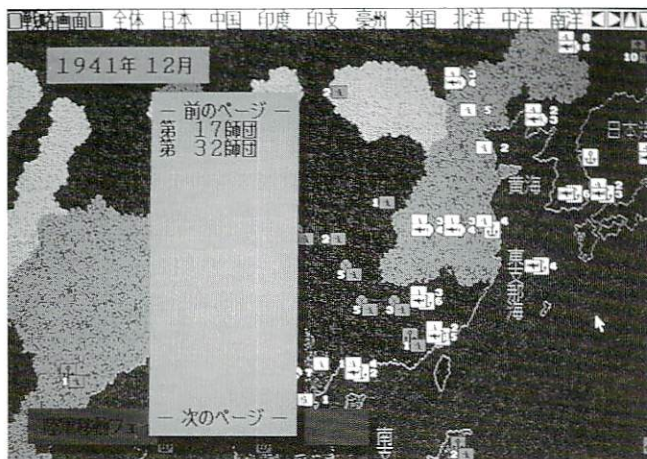
艦隊任務実行フェイズに計画した目標に向い移動を実行します。移動中や移動終了後にに索敵に成功した場合、戦闘が発生します。戦闘の解決は3－1**戦闘の解決**　を参照してください。全ての移動とポイントミッションが終わった時点で艦隊任務実行フェイズは終了となります。

2－4　陸軍行動フェイズ

陸軍行動フェイズの最初に陸軍ユニットは拠点から燃料を受け取ります。陸軍ユニットが補給（燃料）を受け取る為には移動コスト（後述）３以内に燃料の現在高が50以上ある拠点が無ければなりません。もしこの条件を満たす事が出来ないユニットがある場合、そのユニットはダメージを受けます。このチェックは自動的に行われるので、条件を満たす拠点が複数ある場合の燃料を消費する拠点や、故意に燃料を受け取らない陸軍ユニットなどを選択することは出来ません。

㊟　移動コストとは、陸軍ユニットが隣のヘクスに移動する際消費する移動力のことです。移動コストはヘクスの地形により異なり、平地＝１　森林＝２　山地＝３です。**移動コスト３以内とは、平地だけなら３ヘクス、山地の場合１ヘクス離れた（隣）のヘクスのことです。**

燃料を受け取ったら移動を開始します。移動は燃料を受け取ることが出来なかったユニットも通常通り行うことが出来ます。陸軍ユニットは移動コスト３以内で行けるヘクスなら敵や侵入不可の地形（海・砂漠）に遮られていない限りどこにでも移動することができます。

移動するユニットの選択方法には次の２つの方法があります。

①………自軍の陸軍ユニットにカーソルを合わせて右クリックをすることにより拠点に所属する陸軍ユニットのリストが表示されます。その中から移動させるユニットを選択して下さい。（この方法ではユニットの能力を見ることが出来ません。）

②………**自軍の拠点以外のヘクスに合わせて右クリックする**ことにより全ての陸軍ユニットのリストを表示させる事が出来ます。移動させたいユニットの座標の欄を左クリックして下さい。（ユニットの能力を見たい時は陸軍ユニットの師団名を左クリックして下さい）

① **陸軍ユニットリスト**

陸軍ユニットリスト　実行　ページ　1/ 1

師団名	移動	師団名	移動	師団名	移動	師団名	移
第 52師団	未	第 37師団	未	第 2師団	未		
第 53師団	未	第 41師団	未	近衛師団	未		
第 54師団	未	第 17師団	未	第 5師団	未		
第 7師団	未	第 32師団	未	第 18師団	未		
第 19師団	未	第 26師団	未	第 56師団	未		
第 20師団	未	騎兵集団師団	未	第 4師団	未		
第 10師団	未	第 3師団	未				
第 28師団	未	第 6師団	未				
第 29師団	未	第 13師団	未				
第 9師団	未	第 34師団	未				
第 12師団	未	第 39師団	未				
第 1師団	未	第 40師団	未				
第 14師団	未	第 15師団	未				
第 57師団	未	第 22師団	未				
第 11師団	未	第116師団	未				
第 24師団	未	第 38師団	未				
第 23師団	未	第 51師団	未				
第 8師団	未	第104師団	未				
第 25師団	未	第 21師団	未				
第 27師団	未	第 16師団	未				
第 35師団	未	第 48師団	未				
第110師団	未	第 33師団	未				
第 36師団	未	第 55師団	未				

以上のいずれかの方法で陸軍ユニットを選択すると作戦マップ上の移動範囲内のヘクスの色が変化しますので、その中の移動目標となるヘクスを直接左クリックして下さい。

移動するユニットの移動指定が終了したら陸軍ユニットリストの上の実行欄にカーソルを合わせて左クリックして下さい。**実行**／**中断**ウィンドウが表示されますので［**実行**］を左クリックして下さい。もし、やり直したい場合は［**中断**］を左クリックして下さい。実行をクリックした時点で移動が開始されます。もし、移動中に敵の陸軍ユニットと同じヘクスに侵入した場合、**移動はそこで終了となり**戦闘になります。戦闘は自動的に解決され、戦闘の結果いかんによっては退却するユニットも出ます。敵の拠点上での戦闘の結果、自軍の陸軍ユニットが残った場合、その拠点は自軍の所属となります。ただし、航空拠点の場合は破壊されてマップから除去されます。陸軍行動フェイズの終了時に陸軍が所属する拠点は燃料の現在高が自動的に25増加します。日本陸軍の移動と攻撃が終わったら次に連合陸軍の移動と攻撃が始まります。連合陸軍の攻撃が全て終了した時点で、陸軍行動フェイズが終了となり、海軍帰還フェイズになります。

2－5　海軍帰還フェイズ

2－5－1　揚陸

艦隊から拠点に陸軍や燃料を揚陸させたい場合、以下の手順にしたがって下さい。

[**艦隊の居る拠点リスト**]が表示されますので艦隊の所属する拠点名を左クリックして下さい。[**所属艦隊リスト**]が表示されます。所属艦隊リストが表示された段階で右クリックすると以下のウィンドウが表示されます。

図３揚陸物選択ウィンドウ

燃料を揚陸する
陸軍を揚陸する
航空隊を揚陸する

この中から行いたいコマンドを選んで左クリックして下さい。クリックするとこのウィンドウが消えますので先ほど選んだコマンドを実行させたい艦隊を左クリックして下さい。艦隊を左クリックするとさらに揚陸する艦船と揚陸させるユニットを選択(左クリック)して下さい。ただし、燃料の揚陸を選んだ場合のみ右下に揚陸量を数値入力するウィンドウが表示されますのでマウスによる数値入力の要領で入力して下さい。

注　燃料は１の入力で10の燃料を揚陸した事になります。

揚陸の入力方法及びウィンドウ表示の流れは**搭載**と同じです。

2－5－2　艦隊の帰港

揚陸の次に行うのは艦隊の帰港です。右クリックすることにより、[**艦隊リスト**]が表示されますので帰港させたい艦隊の帰港の欄を左クリックして下さい。[**拠点リスト**]が表示されます。ここで帰港したい拠点の**選択を左クリック**することで帰港する拠点を指定できます。拠点の位置は拠点名を左クリックすることで確認できます。帰港させたい全ての艦隊を指定したら右上の［**実行**］の欄を左クリックして下さい。**実行**／**中断**のウィンドウが表示されますから実行を左クリックして下さい。もし訂正したい場合は中断を左クリックして下さい。

①**艦隊リスト**

②拠点リスト

拠点リスト

拠点	選択	拠点	選択	拠点	選択	拠点	選択
竹島							
大湊							
東京							
呉							
佐世保							

2－6　講和条約フェイズ

このフェイズに連合軍と講和条約を締結することでゲームは終了となります。条約締結時に有利な条件を条約に付加することでプレイヤーは勝利することが出来ます。戦争に勝利する為の条件をどれだけ付加できるかは、その時の戦況によります。戦況がプレイヤーに有利であればあるほど戦争に勝利するための条件を付加しやすくなります。逆に戦況が芳しく無い場合、戦争に勝利するための条件は付加しにくくなります。

㊟　ここで言う戦況とは、プレイヤーの保有する航空拠点以外の拠点の質・量、彼我の戦力差の他にも（運に左右される）欧州でのドイツの活躍や、ソ連の対日姿勢も含まれます。

講和条約フェイズでの操作方法は以下の通りです。

右クリックすることにより［講和条約リスト］を表示させることが出来ます。条件の欄を左クリックすることでその条件を選択したことになります。条件の中には拠点や国名・島名の入力が必要な物もあります。その場合は、条件欄を左クリックした時点で［国・島名(拠点)リスト］が表示されますので望みの国名や島名を左クリックして下さい。なお、国名の場合、右の（　）に拠点名が表示されていますので入力の際に参考にして下さい。（複数の拠点名がある場合は一国にそれだけの拠点が所属しているということです）

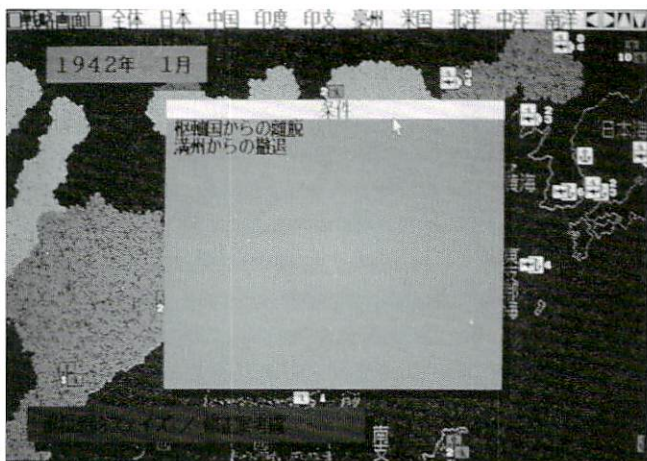
①講和条約条件リスト

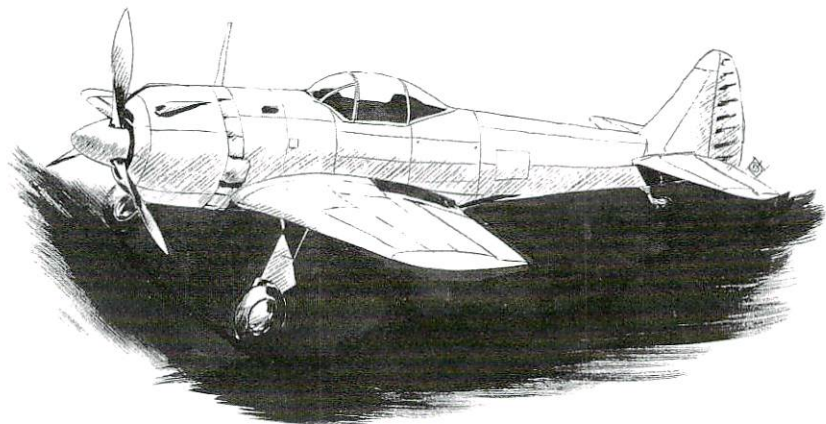
②国・島名(拠点)リスト

以上の要領で希望する全ての条件を選択したら、右上の実行を左クリックして下さい。クリックすると今選んだ条件で講和条約が締結された場合に勝利・引分け・敗北の内いずれになるか表示されます。もし、その結果で良ければ**実行**／**中断**ウィンドウの［**実行**］を左クリックして下さい。やり直したい場合は［**中断**］を左クリックして下さい。

㊟ 講和条約条件リストの**左側の欄に並んでいるのが締結された場合に勝利と成りやすい条件で、右側が勝利と成りにくい条件です。**当然右側の条件を付加した場合の方が締結しやすく成っています。このゲームでは実際の交渉同様、ある程度のハッタリや譲歩が必要です。あまり左側の条件を欲張りすぎると敵の態度は硬化しますし、戦況が有利なのに右側の条件を多めにしたりすると敵の修正案提出の際に嘗められたりすることがあります。慣れるためにはある程度の試行錯誤が必要でしょう。

講和条約の条件を決定すると連合軍（コンピューター）は、その講和条約の条件が現在の戦況と比較して妥当かそうでないかを判断します。もし、連合軍が条約内容を妥当でないと判断した場合、講和条約の修正案を提出してきます。同時に、今選んだ条件で講和条約が締結された場合に勝利・引分け・敗北の内いずれになるか表示されます。もし、その結果で良ければ［**承諾**］のウィンドウを左クリックして下さい。その結果で納得出来ずに戦争の継続を望む場合は［**拒否**］のウィンドウを選択して下さい。

②修正案提出

講和条約フェイズに講和条約が結ばれた場合、戦争は終了となりエンディングとなります。講和条約が結ばれなかった場合、戦争は継続となり、1ヵ月進んで次のターンの生産フェイズが開始されます。

㊟ 1945年の12月ターンが終了した時点で講和条約が締結されていない場合、ゲームは時間切れで終了となります。この場合はプレイヤーの敗北となります。

3　戦闘

3－1　航空隊による対地攻撃

航空隊による対地攻撃の発生条件

艦隊に属する航空隊が敵拠点及び陸軍ユニットに対して攻撃した場合と拠点に存在する航空隊が敵拠点及び陸軍に対して攻撃した場合に空対地戦闘が発生します。

参加部隊の決定

空母に搭載されている航空隊ユニットや拠点に存在する航空隊ユニットが敵拠点に対して攻撃する場合、手持ちの航空隊から攻撃に参加するユニットを選択しなければなりません。[**航空隊リスト**] の参加させたい部隊の機種の欄を左クリックして下さい。全ての航空隊の指定が終わったら右上の実行の欄を左クリックして下さい。**実行**／**中断**ウィンドウが表示されますので、決定の場合 [**実行**] を左クリックして下さい。

①航空隊リスト

航空隊一覧表　ページ 1/ 1

部隊名	機体名	耐久	防御	対艦	対空	対地	所属空母名
第64	零式艦戦21型	27	9	5	5	20	赤城
第68	99式艦爆	27	2	60	60	1	赤城
第74	97式艦攻	27	1	50	60	1	赤城
第65	零式艦戦21型	27	9	5	5	20	加賀
第69	99式艦爆	27	2	60	60	1	加賀
第75	97式艦攻	27	1	50	60	1	加賀
第66	零式艦戦21型	27	9	5	5	20	蒼龍
第70	99式艦爆	27	2	60	60	1	蒼龍
第67	零式艦戦21型	27	9	5	5	20	飛龍
第78	97式艦攻	27	1	50	60	1	飛龍
第72	99式艦爆	27	2	60	60	1	[illegible]
第76	97式艦攻	27	1	50	60	1	[illegible]
第73	99式艦爆	27	2	60	60	1	[illegible]
第77	97式艦攻	27	1	50	60	1	[illegible]

攻撃方法の決定

攻撃に参加させるユニットが決まったら、次に攻撃方法を決定しなければなりません。攻撃方法の決定で決定する事項には、攻撃波、高度、武装、の3つがあります。

攻撃波の決定

攻撃波とは、攻撃する順番のことであり第一波から第三波に分けられます。プレイヤーは攻撃に参加する航空隊ユニット一つ一つをどの攻撃波に参加させるか決定しなければなりません。ユニットを振り分けられた攻撃波を発進する順番に、第一波攻撃隊、第二波攻撃隊、第三波攻撃隊と呼びます。攻撃隊決定時に１つの攻撃波のみ編成する場合、自動的に第一波攻撃隊になります。これと同様、２つの攻撃波を編成する場合は第一波と第二波攻撃隊となります。つまり第二波攻撃隊だけとか第一波攻撃隊と第三波攻撃隊の2つなどの攻撃波の選択は出来ません。

侵入高度の決定

侵入高度には、高高度、低高度の２段階あり、高度により攻撃の際の攻撃力や被弾率、選択できる武装が変ってきます。爆撃の場合、低い高度に比べて高い高度の方が命中率が高くなります。また高高度に比べて低高度の方が対空砲による被弾率が高くなります。

武装の決定

武装は爆装、未装備の二種類から選択して下さい。爆装した航空隊ユニットの対空攻撃力は自動的に１になります。

攻撃方法の選択は、[**攻撃航空隊リスト**] のそれぞれの欄（攻撃波・高度・武装）を左クリックすることで決定出来ます。攻撃方法決定の欄を選択したい選択肢が出るまで左クリックして下さい。

②攻撃航空隊リスト

目標決定

以上の目標を決定（実行を左クリック）したら最後に第一目標及び第二目標を決定しなければなりません。第一目標とは対地攻撃時の最優先目標のことで、第二目標とは第一目標が敵拠点に存在しない場合の攻撃目標のことです。まず、最初に第一目標にしたい対象を左クリックして下さい。次に、第二目標にしたい対象を左クリックして下さい。変更が無かったら、**実行**／**中断**ウィンドウの［**実行**］を左クリックして下さい。

戦闘解決

攻撃方法及び目標が決まり次第、第一波攻撃隊から順番に目標に向けて発進します。戦闘は、迎撃戦闘、対空戦闘、対地戦闘の順番で解決されます。

迎撃戦闘

迎撃戦闘は、攻撃隊とそれを迎撃する航空隊ユニットの間で行われます。迎撃戦闘時の操作は迎撃側と攻撃側では違う操作をすることになります。

迎撃側の場合

まず最初に迎撃に参加するユニットごとに迎撃高度を決定することから始めます。高度には高高度と低高度の2種類あり、攻撃隊を迎撃する際に攻撃隊と迎撃ユニットが同じ高度に居れば、両軍とも対空攻撃力の100%を戦闘に使用することができます。しかし、高度が違った場合は対空戦闘力の75%しか使用することができません。[**迎撃航空隊リスト**]の高度の欄を左クリックして各航空隊の高度を選択して下さい。指定し終わったら右上の[**実行**]を左クリックして下さい。**実行**／**中断**ウィンドウが表示されますから変更が無い場合、[**実行**]を左クリックして下さい。

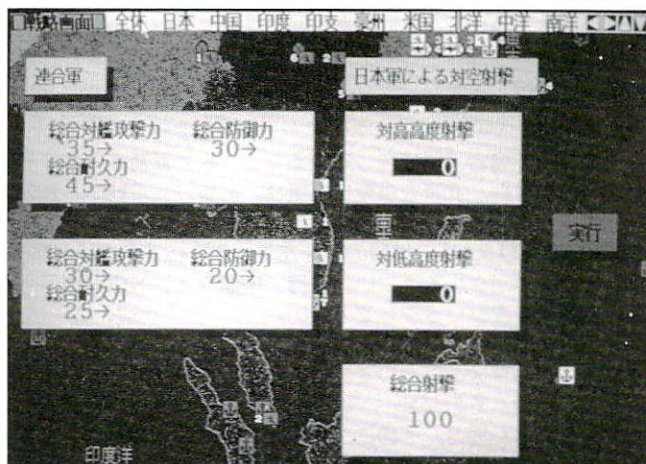
攻撃側の場合

プレイヤーが攻撃側の場合、爆装をしているユニットが武装を投棄するかしないかを決定しなければなりません。武装を投棄した場合、武装により低下した対空攻撃力が元の値まで回復しますが、当然敵目標に対する攻撃は不可能になります。武装を投棄するユニットは[**攻撃航空隊リスト**]の武装の欄を左クリックして下さい。指定し終わったら右上の[**実行**]を左クリックして下さい。**実行**／**中断**ウィンドウが表示されますから変更が無い場合、[**実行**]を左クリックして下さい。

攻撃隊と迎撃隊との戦闘は、お互いの対空攻撃力を比べて結果を出します。結果はユニットの耐久力に対するダメージとして表されます。航空隊ユニットが複数参加している戦闘で被害がでた場合、そのダメージは均等に配分されます。攻撃隊に属するユニットが迎撃戦闘で生き残った場合、そのユニットは対空射撃に移ることができます。この時、未武装ユニットなどは自動的に拠点や空母に帰還します。

対空射撃

迎撃戦闘で生き残った攻撃隊のユニットがある場合、防御側はこれに対して対空射撃を行う事が出来ます。対空射撃に参加できるのは攻撃隊の目標になっているヘクスに属し対空が１以上ある全てのユニット及び拠点です。対空射撃の結果生じたダメージは、航空隊ユニットの耐久から差し引かれます。対空射撃で生き残った航空隊ユニットは対地攻撃に参加できます。対空射撃時に操作を要するのは対空射撃側だけです。右下に総合射撃力が表示されますからその範囲内で高高度と低高度にマウスによる数値入力の要領で射撃力を振り分けて下さい。入力し終わったら右の［**実行**］を左クリックして下さい。

③対空射撃

対地攻撃

対空射撃が終わった時点で対地攻撃が開始されます。対地攻撃が終わった時点で一つの攻撃波が終了です。もし他の攻撃波の戦闘処理が終わっていなければ次の攻撃波の戦闘を前記の手順で繰り返します。

全ての攻撃波の戦闘処理が終わった時点で対地戦闘は終了です。

3－2　航空隊による対艦攻撃

航空隊による対艦攻撃の発生条件

艦隊同士が戦闘に入った時の相対距離が3以上だった場合と拠点に存在する航空隊が敵艦隊に対して攻撃した場合に空対艦戦闘が発生します。

㊟　相対距離とは、彼等の艦隊同士が接触してどちらか片方もしくは両方が敵を発見したときの彼我の距離の単位です。

参加部隊の決定

空母に搭載されている航空隊ユニットや拠点に存在する航空隊ユニットが敵艦隊に対して攻撃する場合、手持ちの航空隊から攻撃に参加するユニットを選択しなければなりません。[航空隊リスト] の参加させたい部隊の機種の欄を左クリックして下さい。全ての航空隊の指定が終わったら右上の実行の欄を左クリックして下さい。**実行**／**中断**ウィンドウが表示されますので、決定の場合［**実行**］を左クリックして下さい。

攻撃方法の決定

攻撃に参加させるユニットが決まったら、次に攻撃方法を決定しなければなりません。攻撃方法の決定で決定する事項には、攻撃波、高高度、武装、の3つがあります。

攻撃波の決定

攻撃波とは、攻撃する順番のことであり第一波から第三波に分けられます。プレイヤーは攻撃に参加する航空隊ユニット一つ一つをどの攻撃波に参加させるか決定しなければなりません。ユニットを振り分けられた攻撃波を発進する順番に、第一波攻撃隊、第二波攻撃隊、第三波攻撃隊と呼びます。攻撃隊決定時に1つの攻撃波のみ編成する場合、自動的に第一波攻撃隊になります。これと同様、2つの攻撃波を編成する場合は第一波と第二波攻撃隊となります。つまり第二波攻撃隊だけとか第一波攻撃隊と第三波攻撃隊の2つなどの攻撃波の選択は出来ません。

侵入高度の決定

侵入高度には、高高度、低高度の2段階あり、高度により攻撃の際の攻撃力や被弾率、選択できる武装が変ってきます。爆撃の場合、低い高度に比べて高い高度の方が命中率が高くなりますが、雷撃を選択するためには低高度を選ばなければなりません。また高高度に比べて低高度の方が対空砲による被弾率が高くなります。

武装の決定

武装は雷装、爆装、未装備の三種類から選択して下さい。ただし、雷装できるのは低高度を選択している雷撃可能な航空隊ユニットだけです。雷装を選択したユニットによる艦船ユニットへのダメージは命中した艦船ユニットの耐久力から差し引かれます。爆装を選択した航空隊ユニットによる艦船ユニットへのダメージは命中した艦船ユニットの対空、対艦、対地、対潜、耐久から差し引かれます。雷装もしくは爆装した航空隊ユニットの対空攻撃力は自動的に1になります。

攻撃方法の選択は、**〔攻撃航空隊リスト〕**のそれぞれの欄（攻撃波・高度・武装）を左クリックすることで決定出来ます。攻撃方法決定の欄を選択したい選択肢が出るまで左クリックして下さい。

目標決定

以上の目標を決定（実行を左クリック）したら最後に第一目標及び第二目標を決定しなければなりません。第一目標とは対艦攻撃の際、攻撃隊が目標とする艦種のことで、第二目標とは第一目標が敵艦隊内に存在しない場合攻撃目標となる艦種のことです。まず、最初に第一目標にしたい対象を左クリックして下さい。次に、第二目標にしたい対象を左クリックして下さい。変更が無かったら、**実行／中断**ウィンドウの**〔実行〕**を左クリックして下さい。

戦闘解決

攻撃方法及び目標が決まり次第、第一波攻撃隊から順番に目標艦隊に向けて発進します。攻撃の解決は第一波攻撃隊から始められ、第三波攻撃隊が終了した後にまとめて空母もしくは拠点に帰還します。戦闘は、迎撃戦闘、対空戦闘、対艦戦闘の順番で解決されます。

迎撃戦闘

迎撃戦闘は、攻撃隊とそれを迎撃する航空隊ユニットの間で行われます。迎撃戦闘時の操作は迎撃側と攻撃側では違う操作をすることになります。

迎撃側の場合

まず最初に迎撃に参加するユニットごとに迎撃高度を決定することから始めます。高度には高高度と低高度の2種類あり、攻撃隊を迎撃する際に攻撃隊と迎撃ユニットが同じ高度に居れば、両軍とも対空攻撃力の100%を戦闘に使用することができます。しかし、高度が違った場合は対空戦闘力の75%しか使用することができません。**〔迎撃航空隊リスト〕**の高度の欄を左クリックして各航空隊の高度を選択して下さい。指定し終わったら右上の**〔実行〕**を左クリックして下さい。

実行／中断ウィンドウが表示されますから変更が無い場合、〔**実行**〕を左クリックして下さい。

攻撃側の場合

プレイヤーが攻撃側の場合、爆装をしているユニットが武装を投棄するかしないかを決定しなければなりません。武装を投棄した場合、武装により低下した対空攻撃力が元の値まで回復しますが、当然敵艦に対する攻撃は不可能になります。武装を投棄するユニットは〔**攻撃航空隊リスト**〕の武装の欄を左クリックして下さい。指定し終わったら右上の〔**実行**〕を左クリックして下さい。**実行／中断**ウィンドウが表示されますから変更が無い場合、〔**実行**〕を左クリックして下さい。

攻撃隊と迎撃隊との戦闘は、お互いの対空攻撃力を比べて結果を出します。結果はユニットの耐久力に対するダメージとして表されます。航空隊ユニットが複数参加している戦闘で被害がでた場合、そのダメージは均等に配分されます。攻撃隊に属するユニットが迎撃戦闘で生き残った場合、そのユニットは対空射撃に移ることができます。この時、未武装ユニットなど）は自動的に拠点や空母に帰還します。

対空射撃

迎撃戦闘で生き残った攻撃隊のユニットがある場合、艦隊側はこれに対して対空射撃を行う事が出来ます。対空射撃に参加できるのは攻撃隊の目標になっている艦船ユニットの内、対空が１以上ある全てのユニットです。対空射撃の結果生じたダメージは、航空隊ユニットの耐久から差し引かれます。対空射撃で生き残った航空隊ユニットは対艦攻撃に参加できやす。対空射撃時に操作を要するのは対空射撃側だけです。右下に総合射撃力が表示されますからその範囲内で高高度と低高度にマウスによる数値入力の要領で射撃力を振り分けて下さい。入力し終わったら右の〔**実行**〕を左クリックして下さい。

対艦戦闘

対空射撃が終わった時点で対艦攻撃が開始されます。対艦攻撃が終がった時点で一つの攻撃波が終了です。もし他の攻撃波の戦闘処理が終わっていなければ次の攻撃波の戦闘を前記の手順で繰り返します。

全ての攻撃波の戦闘処理が終わった時点で両軍は対艦戦闘戦闘を継続するか退却するかを決定しなければなりません。ただし、拠点に所属する航空隊が敵艦隊に対して攻撃をした場合、退却を選択することは出来ません。両軍共に戦闘の継続を選択した場合、戦闘が

継続され、一方のみが継続を選択した場合、追撃戦処理を行います。両軍共に退却を選択した場合、や追撃処理を終了後に戦闘は終了します。

接近

戦闘が継続される場合、相対距離を詰め接近するか接近しないかを決定しなければなりません。この時どちらか一方でも接近を選択すれば相対距離が１減少します。**その結果相対距離が3以下になった場合、航空隊による対艦戦闘から艦船による対艦攻撃に移ります。**

追撃

どちらか一方が戦闘の継続を拒否した場合、追撃戦が発生します。追撃戦は航空隊による対艦攻撃を参加部隊の決定から対艦攻撃まで一通り行います。ただし、第二波以降の攻撃は無視され第一波の攻撃だけが処理されます。追撃戦が解決され次第戦闘は終了します。

3－3　艦船による対艦攻撃

艦船による対艦攻撃の発生条件

艦隊同士の戦闘が相対距離１～３で発生した場合に艦対艦戦闘が発生します。艦対艦戦闘では相対距離が近ければ近いほど命中率と両軍の受けるダメージが増加していきます。

潜水艦による対艦戦闘もこの方法で解決しますがその場合は相対距離が１の場合のみ対艦戦闘が発生します。（艦船による対潜水艦戦闘の解決方法は次のページを参照して下さい）

攻撃方法の決定

相対距離が１か２の場合、艦隊内の雷撃可能な艦船ユニットは雷撃を実行することが出来ます。雷撃を選択する艦船は**〔攻撃艦船リスト〕**の雷撃欄を左クリックして下さい。選択を終了したら右上の**〔実行〕**を左クリックして下さい。**実行**／**中断**ウィンドウが表示されますので変更がない場合は**実行**を左クリックして下さい。

①攻撃艦船一覧表

攻撃艦一覧表　ページ 1/ 1

艦船名	形式	艦種	耐久	防御	対艦	対地	対空	対潜
利根	利根	重巡洋艦	165	18	35	14	3	1
筑摩	利根	重巡洋艦	165	18	35	14	3	1
阿武隈	長良	軽巡洋艦	110	4	20	8	1	2
特型	特	駆逐艦	150	1	10	1	2	5
白露型	白露	駆逐艦	155	1	12	1	2	5
白露型	白露	駆逐艦	155	1	12	1	2	5
白露型	白露	駆逐艦	155	1	12	1	2	5
白露型	白露	駆逐艦	155	1	12	1	2	5
朝潮型	朝潮	駆逐艦	155	1	13	1	2	5
朝潮型	朝潮	駆逐艦	155	1	13	1	2	5
朝潮型	朝潮	駆逐艦	155	1	13	1	2	5
朝潮型	朝潮	駆逐艦	155	1	13	1	2	5
朝潮型	朝潮	駆逐艦	155	1	13	1	2	5
陽炎型	陽炎	駆逐艦	160	1	13	1	2	5
陽炎型	陽炎	駆逐艦	160	1	13	1	2	5
陽炎型	陽炎	駆逐艦	160	1	13	1	2	5
陽炎型	陽炎	駆逐艦	160	1	13	1	2	5
陽炎型	陽炎	駆逐艦	160	1	13	1	2	5
陽炎型	陽炎	駆逐艦	160	1	13	1	2	5
陽炎型	陽炎	駆逐艦	160	1	13	1	2	5
夕雲型	夕雲	駆逐艦	160	1	13	1	2	5

目標決定

以上の目標を決定（実行を左クリック）したら最後に第一目標及び第二目標を決定しなければなりません。第一目標とは対艦攻撃の際、攻撃隊が目標とする艦種のことで、第二目標とは第一目標が敵艦隊内に存在しない場合攻撃目標となる艦種のことです。まず、最初に第一目標にしたい対象を左クリックして下さい。次に、第二目標にしたい対象を左クリックして下さい。変更が無かったら、**実行**／**中断**ウィンドウの**〔実行〕**を左クリックして下さい。

追撃

　どちらか一方が継続を拒否した場合に追撃戦が行われます。追撃戦は通常の艦対艦戦闘を追撃側が一方的に攻撃する形で処理されます。追撃戦が終了した場合艦船による対艦戦闘が戦闘が終了となります。

3−4　艦船による対地攻撃

艦船による対地攻撃

　艦隊が陸軍又は拠点の存在するヘクスに侵入した場合戦闘が発生します。

艦隊側の目標決定

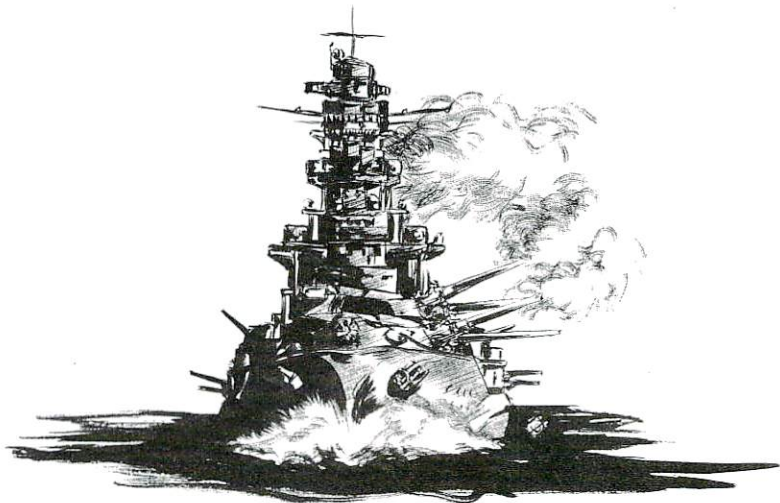
　艦隊側は航空隊による対地攻撃の要領で目標を決定してください。

拠点側の目標決定

　拠点側は艦船による対艦攻撃の要領で目標を決定してください。

拠点側の追撃

　艦隊側が戦闘継続を拒否した場合に追撃戦が行われます。追撃戦は通常の艦対艦戦闘を追撃側が一方的に攻撃する形で処理されます。艦隊側が退却しない場合最大3戦闘を行ないます。3回戦闘するか追撃を終了した場合戦闘が終了します。

注　陸軍は対艦戦闘を行なえません。

3−5　艦船による対潜水艦攻撃

艦船による対潜水艦戦闘の発生条件

潜水艦を含まない艦隊（水上艦隊）と潜水艦で構成された艦隊（潜水艦隊）が**相対距離１で接触して水上艦隊が潜水艦隊の発見に成功した場合に**艦船による対潜水艦戦闘が発生します。（潜水艦による対艦戦闘は艦船による対艦戦闘と同じ方法で処理します。

潜水艦隊と水上艦隊との間で行われる。艦対潜戦闘で敵潜水艦を攻撃できるのは対潜の数値が１以上の艦船ユニットに限られます。艦対潜攻撃は常に相対距離１で開始されます。

戦闘の解決

艦船による対潜水艦戦闘ではプレイヤーが操作することは無く全てコンピューターが自動的に解決します。攻撃するユニットの対潜攻撃力と防御力を比較して決定されその戦闘フェイズの戦闘が終了した段階で全ての目標となった艦船ユニットにダメージが適用されます。

ダメージの適用が終了したら、両軍は戦闘を継続するか退却するかを決定しなければなりません。両軍が継続を選択した場合に戦闘が継続されます。**（相対距離は常に１ですので相対距離決定の操作も必要ありません）**

追撃

潜水艦隊と水上艦隊のどちわか一方が継続を拒否した場合に追撃戦が行われます。追撃戦は通常の艦対艦戦闘を追撃側が一方的に攻撃する形で処理されます。追撃戦が終了した場合戦闘が終了となります。

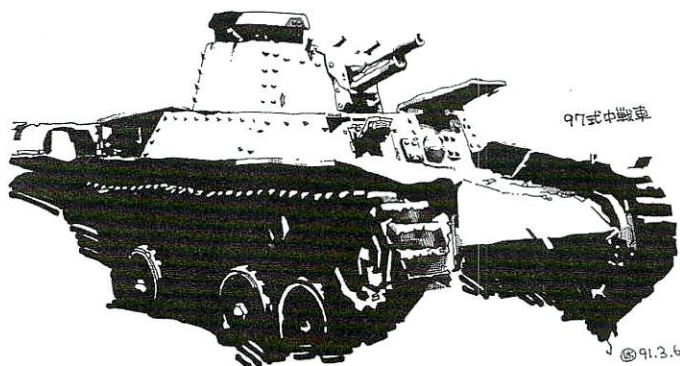
3−6　奇襲効果

艦隊同士が接触して一方のみが索敵に成功した場合、奇襲戦闘を行ないます。奇襲は造常の戦闘を奇襲側が一方的に行なう形で処理されます。奇襲は強制ではないので敵を無視することも可能です。

3−7　陸上戦闘

陸上戦闘は両軍の陸軍ユニットが移動や強襲作陸の結果スタックした（1つのヘクスに重なった）場合にのみ発生します。

ある陸上戦闘で負けた軍のユニットは全滅か退却のどちらかの結果を被ります。敵の攻撃によるダメージが参加した陸軍ユニットの耐久力の合計を上まる場合や敵のユニットに囲まれて退却できない場合、強襲上陸を行った側が戦闘に負けた場合は負けた側が全滅します。それ以外の場合は負けた側のユニットの耐久力からダメージを差し引いて退却します。勝利した側はユニットの耐久力からダメージを差し引いて戦闘のあったヘクスに留まります。

※　移動中に敵と遭遇して戦闘になった場合、残りの移動は無視されて例え戦闘に勝利しても、陸上ユニットは戦闘のあったヘクスにとどまることになります。

第３章　補助事項

用語索引

このゲームで説明書書で使用される用語の索引です。

大東亜黙示録
【GOH】
轟

年	月	日	事項
1941	12	8	真珠湾攻撃により日米開戦
		10	マレー沖海戦
		23	ウェーキ島占領
		25	香港占領
42	1	2	マニラ占領
		11	クアラルンプール占領
		15	マラッカ占領
		18	日独伊軍事同盟調印
		23	ラバウル占領
		26	ケンダリー占領
	2	4	ジャワ沖海戦
		10	バンジェルマシン占領
		14	陸軍落下傘部隊パレンバンに降下
		15	シンガポール占領
		17	パレンバン占領
		19	ポートダーウィン空襲
		20	バリ島沖海戦
		23	潜水艦によるロサンゼルス海岸砲撃
		27	スラバヤ沖海戦
	3	1	バタヴィア沖海戦
		8	ラングーン占領
		13	メダン占領
	4	3	コロンボ空襲
		18	米軍機による日本本土初空襲
	5	1	マンダレー占領
		4	アキャブ飛行場を占領
		10	珊瑚海海戦
		31	特殊潜航艇によるマダガスカル及びシドニー攻撃
	6	4	ダッチハーバー空襲
		5	ミッドウェイ海戦
		7	キスカ島占領
		8	アッツ島占領
		13	ニコバル諸島占領
		14	ポートダーウィン・ポートモレスビー空襲

年	月	日	事項
	6	20	独軍トブルクを占領
		20	潜水艦によるバンクーバー及びオレゴン砲撃
		25	タウンスビル空襲
	8	8	第1次ソロモン海戦
		24	第2次ソロモン海戦
		25	ナウル占領
	9	9	米国のオレゴン州を初空襲
	10	11	サボ島沖海戦
		26	南太平洋海戦
	11	4	北アフリカでトーチ作戦開始
		14	第3次ソロモン海戦
		30	ルンガ沖海戦
	12	8	バサブァ守備隊玉砕
43	1	2	ブナ守備隊玉砕
		14	カサブランカ会議
		29	レンネル島沖海戦
	2	1	イザベル島沖海戦
		1	ガダルカナル撤退開始
		2	独、スターリングラードから撤退
	3	7	アッツ沖海戦
	4	7	フロリダ沖海戦
		12	独、レニングラード攻撃開始
	5	12	米軍アッツに上陸
		29	アッツ島部隊玉砕
	6	16	ルンガ沖航空戦
	7	10	連合軍、シチリア島上陸
		13	コロンバンガラ島沖夜戦
		29	キスカ島完全撤退
	8	12	ボーゲンビル島沖航空戦
		13	ムンダ・ベララベラ沖航空戦
	9	8	伊、降伏
	10	6	ベララベラ島沖夜戦
		6	ベララベラ島撤退
	11	13	伊、パドリオ政府、対独宣戦布告
	11	2	ボーゲンビル島沖海戦

年	月	日	事項
	11	7	テヘラン会議
		25	マキン・タラワ両島守備隊玉砕
	12	5	カルカッタ攻撃
44	2	4	クェゼリン・ルオット守備隊玉砕
	3	24	ウボン島玉砕
	6	4	ローマ陥落
		6	ノルマンディー上陸
		15	連合軍、サイパン島に上陸開始
	7	7	サイパン島守備隊玉砕
		17	学童集団疎開要綱を発表
		20	ヒトラー暗殺未遂事件
		21	連合軍グァム島へ上陸
	8	15	連合軍、南仏へ上陸
	9	27	グァム・テニアン守備隊玉砕
	10	18	捷一号作戦発動
		20	連合軍、レイテへ上陸
		25	フィリピン島沖海戦
		25	神風特攻隊初出撃
	12	16	独、西部戦線アルデンヌ森林で秋霧作戦開始
45	1	2	英軍アキャブ占領
	3	5	マニラ陥落
		17	硫黄島守備隊玉砕
	4	1	連合軍、沖縄本島へ上陸
		12	ルーズヴェルト死亡
	5	1	ヒトラー自殺
		2	ラングーン陥落
		7	独、無条件降伏
	6	25	沖縄陥落
	7	26	ポツダム宣言発表
	8	6	広島に原爆投下
		9	長崎に原爆投下
		9	ソ連対日宣戦布告
		10	ポツダム宣言受諾
		14	日本、無条件降伏
		15	終戦の玉音放送

開発室から一言

今回「大東亜黙示録　轟」を製作したスタッフから一言ずつユーザーの皆様への伝言を言ってもらいました。

●今回の「轟」ではいままでのコンピューターシミュレーションゲームではあまり大きく扱われていなかった“外交”を前面に取り上げてみました。当時の日本が圧倒的な経済力を持つ連合諸国との戦争に柔軟な姿勢で望んだ場合どれだけの事が出来たであろうか？　ということを常に念頭に置いてこのゲームデザインをしました。私が担当する次回作の古代某国を扱ったシミュレーションゲームではこの“外交”をさらに掘り下げて行きたいと思います。」

（ゲームデザイン担当　T．H）

●このゲームでは、得に簡単な操作性に、開発の重点をおいてあり、ビギナーの方でも、抵抗なくゲームの世界を楽しむことが出来るようになったのではないかと自負しています。

（プログラム担当　O．W）

●ＳＬＧのグラフィックを担当したのは「Ｄ」に続き２本目です。
前作をより一層上回るビジュアルシーンとアニメーションをこの作品では目指しました。お楽しみ頂けましたか？

（グラフィック全般担当　T．H）

●戦闘アニメーションは資料を見て四苦八苦しながらも力を入れて描いています。海戦シミュレーションでこれほどグラフィックを重視したゲームは存在しないでしょう。私自身は満足のいく出来のアニメーションに仕上げたつもりです。
この「轟」をプレイいただいた方々に喜んでいただければ幸いです。

（戦斗アニメ・イベント担当　T．I）

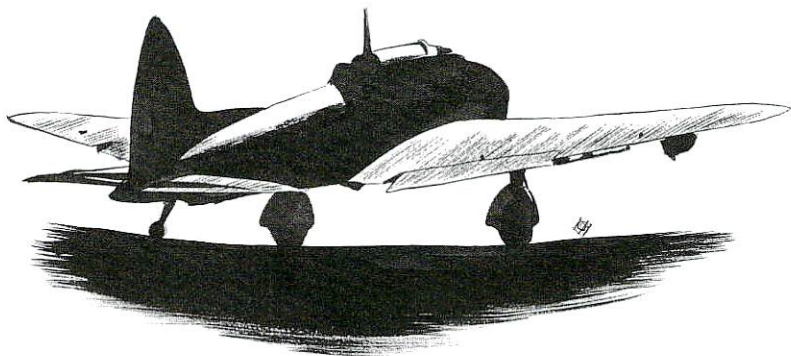
●「轟」力強い響きを持つ文字です。当作品の題字を書くにあたり、この轟の迫力をいかに表現するか考えながら筆を取りました。
「斬」は〝斬る〟が如く書きましたが、さて今回の轟は天に轟く爆音を感じて頂けるような文字になったでしょうか？

（地図及びロゴ担当　K．S）

●私はオープニングとエンディングの一部を担当しました。
アニメーションをふんだんに使ったオープニングや戦闘シーンなどビジュアル的にも「斬」や「D」を上まわる作品に仕上がったと思います。

（オープニング・エンディング担当　K．N）

●今回の「大東亜黙示録　轟」の曲は全体的に見ると「D」に近い感じがします。しかし、「D」は舞台の中心がヨーロッパだったのに対し、「轟」では日本が中心になっているので「D」の音楽性十日本音階十マーチといった仕上がりになったと思います。

（音楽担当　M．S）

ご注意

●このプログラム及びマニュアルは個人として使用する外に、著作権法上当社に無断で使用することは出来ません。よってこれらの内容を無断で複製・転用すると法律上の罰則が課されます。特に営利目的のレンタル業者等の使用は固くお断りします。
●純正ディスクドライブ以外での動作は保証致しかねます。
●ゲームの内容に関する質問は誠に勝手ながら一切お断りします。
●製品には万全を期して出荷しておりますが、内容の不良、不足ほか御不満が御座いましたら当社ユーザーサポート係までご連絡下さい。
ユーザーサポート係のあて先はシステムノートに記載されております。
●本製品及びマニュアルは予告無しに仕様を変更する場合が有ります。